



# PROJECTOR DLP LG

Leia atentamente este manual de instruções antes de instalar o aparelho.

Guarde-o para referência futura.

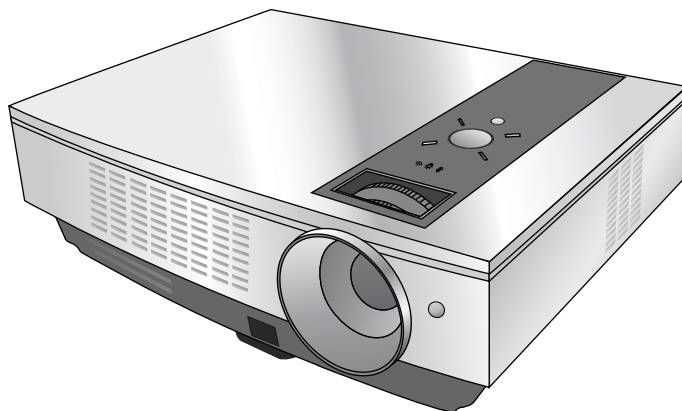
Registe o número do modelo e o número de série do aparelho.

Localize o rótulo apostado no fundo do aparelho e, caso necessite de assistência técnica, transmita estas informações ao revendedor.

Número do modelo :

Número de série :

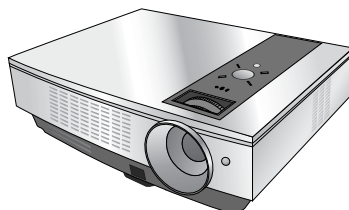
## DX535 MANUAL DE INSTRUÇÕES



# PROJECTOR DLP

**Aviso**

Este é um produto de classe A. Num ambiente doméstico, este produto pode causar interferências de rádio, em vista do qual o utilizador deverá tomar as medidas adequadas.



# Índice

|                                                  |    |
|--------------------------------------------------|----|
| <b>Instruções de segurança</b> .....             | 4  |
| <b>Nomes dos componentes</b>                     |    |
| Corpo principal .....                            | 7  |
| Peças de ligação .....                           | 7  |
| Painel de Controlo .....                         | 8  |
| Controlo Remoto .....                            | 9  |
| Instalação das Pilhas .....                      | 9  |
| Indicador do Estado do Projector .....           | 10 |
| Acessórios .....                                 | 11 |
| Extras Opcionais .....                           | 11 |
| <b>Instalação e Composição</b>                   |    |
| Instruções de Instalação .....                   | 12 |
| Funcionamento Básico do Projector .....          | 13 |
| Utilização do Sistema de Segurança               |    |
| "Kensington" .....                               | 14 |
| Ligar o Projector .....                          | 15 |
| Desligar o Projector .....                       | 15 |
| Focagem e posicionamento da imagem               |    |
| do ecrã .....                                    | 16 |
| Seleccionar o modo da fonte .....                | 16 |
| <b>Ligação</b>                                   |    |
| Ligação a um PC de Secretária .....              | 17 |
| Ligação a um PC Portátil .....                   | 17 |
| Ligação a uma Fonte de Vídeo .....               | 17 |
| Ligação a um DVD .....                           | 18 |
| Ligação a uma D-TV Set-Top Box .....             | 18 |
| <b>Funções</b>                                   |    |
| <b>Opções do Menu Vídeo</b>                      |    |
| Ajustar o Vídeo .....                            | 19 |
| APC (Controlo Automático da Imagem) .....        | 19 |
| Controlo Automático da Temperatura da Cor .....  | 20 |
| Função de Cabo branco .....                      | 20 |
| Função Gama .....                                | 20 |
| Função Nível Preto .....                         | 21 |
| <b>Opções do Menu Especial</b>                   |    |
| Seleccionar o idioma .....                       | 22 |
| Utilizar a Função ARC .....                      | 22 |
| Função de Inversão da Imagem Projectada          |    |
| (Horizontal) .....                               | 23 |
| Função inversão da imagem projectada             |    |
| (Vertical) .....                                 | 23 |
| Utilizar a função Keystone .....                 | 24 |
| Utilizar a função Ecrã em Branco .....           | 24 |
| Seleccionar a cor da Imagem do Ecrã              |    |
| em Branco .....                                  | 24 |
| Função do Modo de Lâmpada .....                  | 25 |
| Verificar o Tempo de Utilização da Lâmpada ..... | 25 |
| Utilizar a função de Imagem Parada .....         | 25 |
| <b>Opções do Menu Ecrã</b>                       |    |
| Função de Ajustamento Automático .....           | 26 |
| Forma de utilizar a função Relógio .....         | 26 |
| Forma de utilizar a função Fase .....            | 26 |
| Forma de utilizar a função Posição H .....       | 27 |
| Forma de utilizar a função Posição V .....       | 27 |
| <b>RS-232C</b>                                   |    |
| Definições de um aparelho de controlo            |    |
| externo .....                                    | 28 |
| <b>Informações</b>                               |    |
| Apresentações de Monitor Admitidas .....         | 33 |
| Manutenção .....                                 | 33 |
| Substituir a Lâmpada .....                       | 34 |
| Forma de colocar a protecção da lente            |    |
| no projector .....                               | 36 |
| Especificações .....                             | 37 |

## Eliminação do seu antigo aparelho



1. Quando este símbolo de latão cruzado estiver afixado a um produto, significa que o produto é abrangido pela Directiva Europeia 2002/96/EC.
2. Todos os produtos eléctricos e electrónicos devem ser eliminados separadamente do lixo doméstico através de pontos de recolha designados, facilitados pelo governo ou autoridades locais.
3. A eliminação correcta do seu aparelho antigo ajuda a evitar potenciais consequências negativas para o ambiente e para a saúde humana.
4. Para obter informações mais detalhadas acerca da eliminação do seu aparelho antigo, contacte as autoridades locais, um serviço de eliminação de resíduos ou a loja onde comprou o produto.

# Instruções de segurança

Leia atentamente as instruções de segurança para prevenir potenciais acidentes ou a utilização errónea do projector.

→ As instruções de segurança são apresentadas de duas formas.

 **AVISO** : A violação desta instrução pode causar lesões graves e até mesmo a morte.

 **NOTAS** : A violação desta instrução pode causar lesões ligeiras ou danos no projector.

→ Após a leitura cuidadosa do manual, guarde-o num local de fácil acesso.

## Instalação dentro de casa

### AVISO

Não coloque o Projector exposto à luz solar directa, nem próximo de fontes de calor, como radiadores, fogueiras e fornos, etc. Tal pode causar risco de incêndio ou danificar a unidade!

Não coloque materiais inflamáveis perto do projector.

Tal pode causar risco de incêndio ou danificar a unidade!

Não permita que as crianças se pendurem no projector instalado.

Pode provocar a queda do projector, provocando ferimentos ou a morte.

## Instalação dentro de casa

### NOTAS

Desligue o cabo de alimentação e desencaixe todos os fios antes de movimentar o projector.

Não coloque o projector perto de fontes de vapor ou de óleo, como um humidificador.

Isto pode provocar um risco de incêndio ou de choque eléctrico!

Não coloque o projector onde possa ficar exposto ao pó.

Tal pode causar risco de incêndio ou danificar a unidade!

Quando instalar o projector sobre uma mesa, não o coloque demasiado perto dos limites da mesma.

Isto pode fazer com que o projector caia, provocando lesões graves nas crianças e adultos, bem como danos graves no projector.

**Coloque o projector num suporte adequado.**

Utilize o projector apenas numa superfície nivelada e estável.

Pode cair e causar ferimentos e/ou danificar a unidade.

Garanta uma boa ventilação à volta do projector. A distância entre o projector e o tecto ou o chão deverá ser superior a 20cm/8 polegadas.

Um aumento excessivo na temperatura interna pode causar risco de incêndio ou danificar a unidade!

Não bloqueie os ventiladores do projector nem restrinja o fluxo de ar de forma alguma.

Tal aumentaria a temperatura interna e poderia causar risco de incêndio ou danificar a unidade!

Não coloque o projector directamente numa carpete, tapete ou num local onde a ventilação seja restrita.

Tal aumentaria a temperatura interna e poderia causar risco de incêndio ou danificar a unidade!

## Installazione esterna

### AVISO

Não utilize o projector em locais húmidos, como casas de banho, onde é provável que este se molhe.

Isto poderá provocar um incêndio ou risco de choque eléctrico!

## Fornecimento de Energia

### AVISO

O fio de terra deve de estar ligado.

Se o fio de terra não estiver ligado, existe um perigo potencial de choque eléctrico provocado pela fuga de corrente.

Se não forem possíveis métodos de isolamento através da terra, deverá ser utilizado e instalado por um electricista qualificado um disjuntor de circuito eléctrico separado.

Não ligue o isolamento de terra a fios do telefone, barras de iluminação ou tubos de gás.

A ficha do cabo de alimentação deve ser inserida totalmente na tomada para evitar o perigo de incêndio!

Isto pode provocar perigo de incêndio!

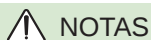
Não coloque objectos pesados sobre o cabo eléctrico.

Isto pode provocar perigo de incêndio ou de choque eléctrico!

**Fornecimento de Energia****AVISO**

Não ligue demasiadas fichas à tomada da fonte de alimentação (extensões).

Pode causar o aquecimento excessivo da tomada e provocar um incêndio!

**Fornecimento de Energia****NOTAS**

Nunca toque na ficha com as mãos molhadas.

Isto pode provocar perigo de choque eléctrico!

Ao desligar o aparelho, segure adequadamente na ficha. Se puxar a ficha pelo cabo, pode danificá-la.

Isto pode provocar perigo de incêndio!

Evite a acumulação de pó nos pinos da ficha ou na tomada.

Isto pode provocar perigo de incêndio!

Não ligar à tomada eléctrica quando o cabo eléctrico ou a ficha estiverem danificados ou qualquer componente da tomada eléctrica estiver solto.

Tal pode causar risco de incêndio ou choque eléctrico, ou danificar a unidade!

Verifique se o cabo de alimentação não entra em contacto com objectos afiados ou quentes como um aquecedor.

Tal pode causar risco de incêndio ou choque eléctrico, ou danificar a unidade!

Coloque o projector num local onde as pessoas não tropecem no cabo de alimentação.

Tal pode causar risco de incêndio ou choque eléctrico, ou danificar a unidade!

Não Ligue/Desligue o projector, puxando ou inserindo a ficha na tomada da parede. (Não utilize a tomada do aparelho como interruptor.)

Tal pode causar uma avaria mecânica ou um choque eléctrico.

**Utilização****AVISO**

Não coloque nada que contenha líquido em cima do projector, como vasos, chávenas, cosméticos ou velas.

Tal pode causar risco de incêndio ou danificar a unidade!

No caso de choque ou de danos provocados por impacto do projector, desligue-o da fonte de alimentação e contacte o centro de assistência local.

Tal pode causar um choque eléctrico ou danificar a unidade!

Não deixe cair objectos para dentro do projector.

Tal pode causar um choque eléctrico ou danificar a unidade!

Se cair água para dentro do projector, desligue-o de imediato da fonte de alimentação e contacte o revendedor local.

Tal pode causar um choque eléctrico ou danificar a unidade!

Elimine as pilhas usadas de acordo com as normas de segurança.

Se alguma criança engolir uma pilha, consulte o médico de imediato.

Se não aparecer imagem no ecrã, desligue-o da fonte de alimentação e contacte o revendedor local.

Tal pode causar um choque eléctrico ou danificar a unidade!

Não retire as tampas existentes (excepto a tampa da lente). Alto risco de choque eléctrico!

Não olhe directamente para a lente do projector quando este estiver ligado. Podem ocorrer lesões oculares!

Não toque nas partes metálicas durante ou pouco tempo depois de o projector estar a funcionar, visto que as tampas da ventilação e da lâmpada ainda estão muito quentes!

**Cuidados com o cabo eléctrico**

Muitos fabricantes recomendam a utilização de um circuito dedicado: trata-se de um circuito individual que fornece corrente apenas a esse aparelho e não tem tomadas adicionais ou circuitos ramificados. Consulte a página de especificações do manual do utilizador para ter a certeza.

Não sobrecarregue as tomadas de parede. Tomadas de parede sobrecarregadas, soltas ou danificadas, o uso de extensões, cabos eléctricos gastos, ou isolamentos dos fios danificados ou rachados são perigosos. Qualquer uma destas condições pode causar um choque eléctrico ou incêndio. Inspeccione periodicamente o cabo do seu aparelho e, se a aparência indicar danos ou deterioração, desligue-o, descontinue a utilização do aparelho e faça com que o cabo seja substituído exactamente pela mesma peça por um serviço de assistência autorizado.

Proteja o cabo eléctrico contra danos físicos ou mecânicos, como ser torcido, dobrado, comprimido, entalado numa porta ou pisado. Preste atenção às fichas, às tomadas eléctricas e ao ponto em que o cabo sai do aparelho.

## Utilização

## ⚠ AVISO

Nunca toque na tomada da parede quando existir uma fuga de gás, abra as janelas e proceda à ventilação.

Isto pode provocar um incêndio ou uma explosão provocada por uma faísca.

Não deixe cair o projector, nem permita que este sofra impactos.

Isto pode provocar avarias mecânicas ou ferimentos pessoais!

Não olhe directamente para o raio laser, pois poderá danos oculares!

Abra sempre a porta da lente ou retire a cobertura da lente quando a lâmpada do projector estiver acesa.

## Utilização

## ⚠ NOTAS

Não coloque objectos pesados por cima do projector.

Isto pode provocar avarias mecânicas ou ferimentos!

Tenha cuidado para não provocar impactos com a lente e em particular quando movimenta o projector.

Não toque na lente do projector. Esta é delicada e danifica-se facilmente.

Não utilize ferramentas afiadas no projector, pois tal irá danificar o invólucro deste.

## Limpeza

## ⚠ AVISO

Não utilize água para limpar o projector.

Tal pode danificar o projector ou provocar perigo de choque eléctrico.

Na improvável eventualidade de surgir fumo ou um cheiro estranho do projector, desligue-o, retire o cabo de alimentação da tomada da parede e contacte o seu vendedor ou centro de assistência.

Tal pode causar um choque eléctrico ou danificar a unidade!

Utilize um pulverizador de ar ou um pano macio humedecido com um detergente neutro e água para remover pó ou manchas da lente de projecção.

## Limpeza

## ⚠ NOTAS

Contacte o Centro de Assistência uma vez por ano para limpar os componentes internos do projector.

O pó acumulado pode provocar avarias mecânicas.

Ao limpar os componentes de plástico, como a cobertura do projector, desligue-o da corrente eléctrica e limpe com um pano macio. Não utilize líquidos de limpeza, não pulverize água, nem limpe com um pano molhado. Especificamente, nunca utilize líquidos de limpeza (limpa-vidros), abrillantadores industriais ou para automóveis, abrasivos ou cera, benzeno, álcool etc., ou outros que possam danificar o produto. Utilize um vaporizador de ar ou um pano macio humedecido com detergente neutro para remover poeiras ou manchas da lente de projecção.

Tal pode causar um incêndio, choques eléctricos ou danos no produto (deformação, corrosão e danos).

## Outros

## ⚠ AVISO

Não tente consertar o projector por si próprio. Contacte o seu vendedor ou centro de assistência.

Isto pode provocar danos no projector e choques eléctricos, e ainda invalidar a garantia do aparelho!

## Outros

## ⚠ NOTAS

Verifique se desligou o projector caso não o vá utilizar durante muito tempo.

O pó acumulado pode causar risco de incêndio ou danificar a unidade!

Contacte o pessoal qualificado da assistência no que diz respeito às lâmpadas a utilizar.

Não misture pilhas novas com pilhas velhas.

Isto pode provocar um sobreaquecimento nas pilhas e o seu derramamento.

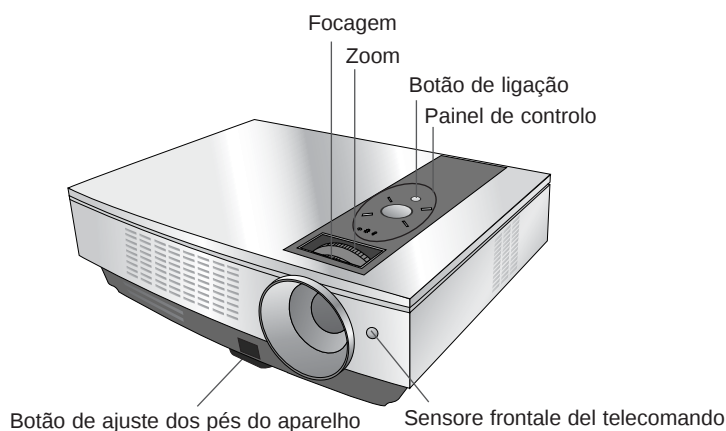
Utilize apenas os tipos de pilhas especificados.

Se não o fizer, poderá danificar o controlo remoto.

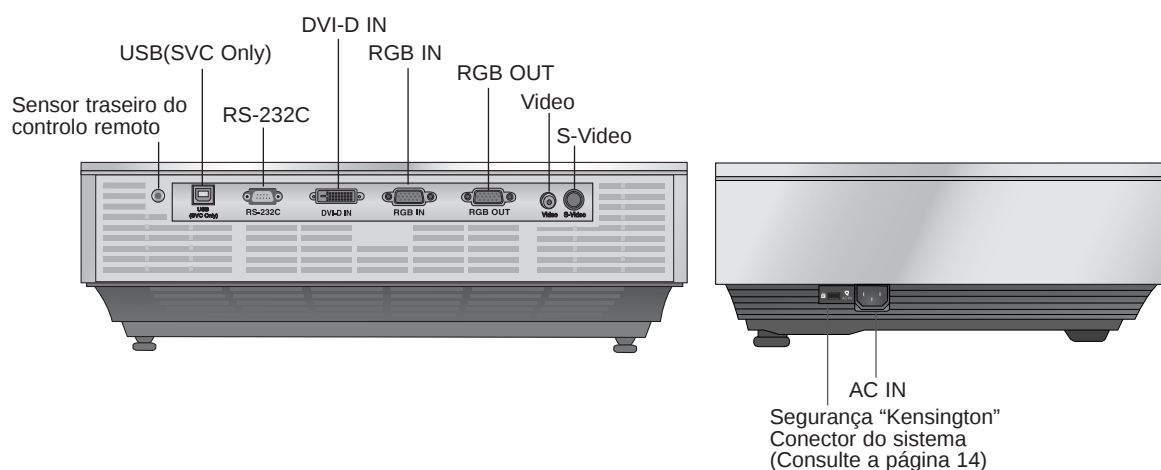
# Nomes dos componentes

## Corpo principal

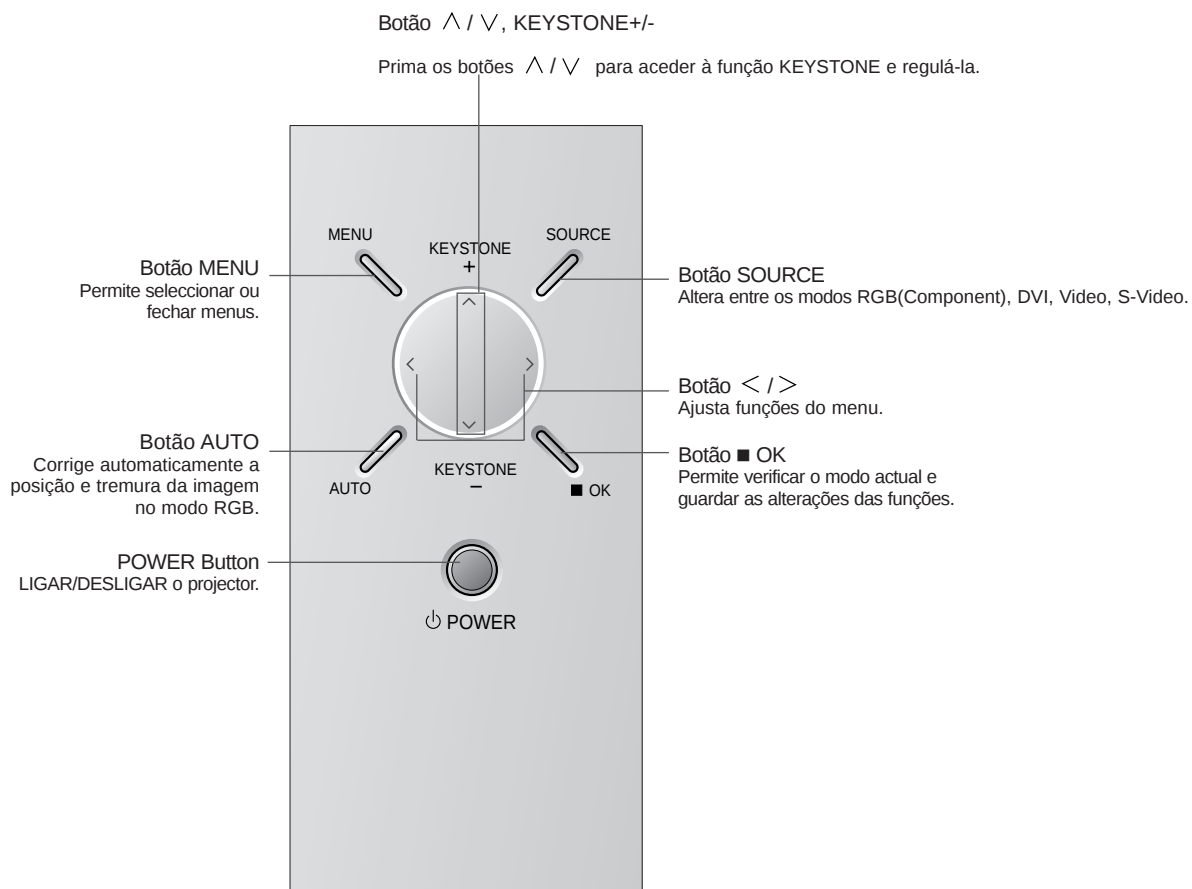
\* O projector foi fabricado com tecnologia de elevada precisão. Contudo, poderá visualizar no ecrã do Projector pequenos pontos negros e/ou pontos brilhantes (vermelhos, azuis, ou verdes). Isto pode resultar de um processo de manufatura normal e nem sempre indica a existência de uma avaria.



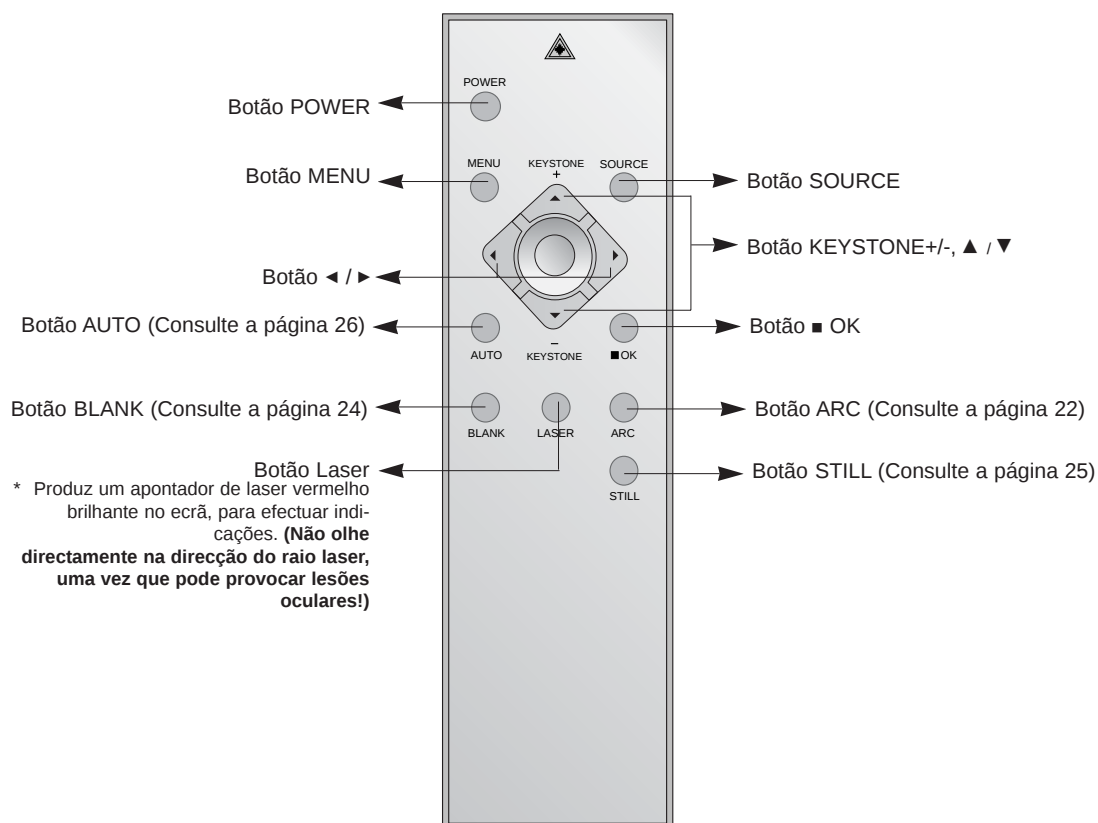
## Peças de ligação



## Painel de Controlo



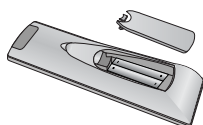
## Controlo Remoto



## Instalação das Pilhas

### CUIDADO

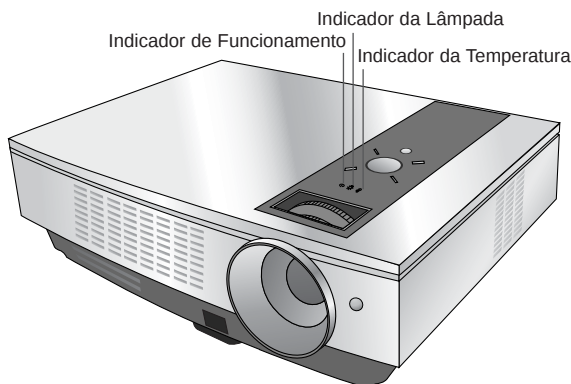
RISCO DE EXPLOÇÃO SE A PILHA FOR SUBSTITUÍDA POR OUTRA DE TIPO INCORRECTO.  
ELIMINE AS PILHAS USADAS DE ACORDO COM AS INSTRUÇÕES.



- Abra a tampa do compartimento das pilhas situada na parte posterior do controlo remoto.
- Introduza as pilhas respeitando a polaridade correcta, fazendo corresponder "+" com "+" e "-" com "-".
- Não misture as pilhas usadas com as novas.

## Indicador do Estado do Projector

\* O Indicador da Lâmpada, o indicador de funcionamento e o indicador da temperatura situados na parte de cima do projector informam o utilizador do estado de funcionamento do projector.

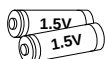


|                            |                               |                                                                                                                                                                                    |
|----------------------------|-------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Indicador de Funcionamento | Cor de Laranja                | Em espera.                                                                                                                                                                         |
|                            | Verde (intermitente)          | A lâmpada está a ligar-se.                                                                                                                                                         |
|                            | Verde                         | A unidade está funcionamento (A lâmpada está ligada)                                                                                                                               |
|                            | Cor de laranja (intermitente) | A lâmpada do Projector é arrefecida quando este está desligado (2 minutos).                                                                                                        |
|                            | Desligado                     | Desligado.                                                                                                                                                                         |
| Indicador da Lâmpada       | Vermelho                      | A lâmpada do Projector está a atingir o final da sua vida útil e necessita de ser substituída por uma nova lâmpada.                                                                |
|                            | Vermelho (intermitente)       | Ocorreu um erro no projector. Volte a tentar ligar o projector. Caso o indicador da lâmpada se apresente a vermelho (intermitente) mais uma vez, contacte o centro de assistência. |
|                            | Verde (intermitente)          | A cobertura da lâmpada está aberta.                                                                                                                                                |
| Indicador da Temperatura   | Cor de Laranja                | Foi detectada uma temperatura elevada. Desligue o Projector.                                                                                                                       |
|                            | Vermelho                      | O Projector foi desligado por causa do calor excessivo.                                                                                                                            |
|                            | Vermelho (intermitente)       | O fornecimento de energia foi cortado devido a um problema com a ventoinha de refrigeração interna. Contacte o seu centro de assistência.                                          |

## Acessórios



Controlo Remoto



2 Pilhas



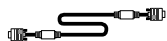
Manual de instruções



Manual do utilizador  
para o CD



Cabo de Alimentação



Cabo de Computador



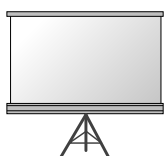
Cabo de Vídeo



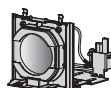
Protecção da lente e  
correia

## Extras Opcionais

- \* Contacte e seu vendedor para adquirir estes produtos.
- \* Quando instalar um projector de tecto, utilize apenas o suporte indicado para o efeito.
- \* Contacte o seu serviço de assistência técnica para substituir a lâmpada.



Ecrã de Projecção



Lâmpada



Conector de SCART  
para RCA



Cabo S-Vídeo

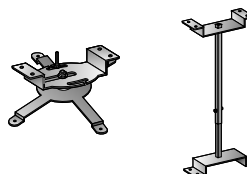


Cabo DVI-D



Cabo Component

Instalador do teto para o projector



Cabo RS-232C



Transformador de RCA  
para D-Sub

# Instalação e Composição

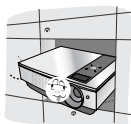
## Instruções de Instalação

\* Não coloque o projector caso se verifique alguma das condições seguintes. Pode provocar avarias ou danos no produto.

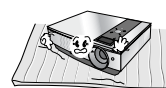


### Forneça uma ventilação adequada a este projector.

- O projector está equipado com orifícios de ventilação (entrada) no fundo e orifícios de ventilação (exaustão) na parte da frente. Não obstrua nem coloque nada perto destes orifícios, pode ocorrer acumulação de calor interno, provocando degradação da imagem ou danos no projector.



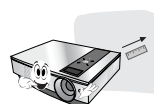
- Não coloque o projector em cima de alcatifas, tapete ou quaisquer outras superfícies semelhantes. Pode impedir a ventilação adequada do fundo do projector. Este aparelho só deve ser montado na parede ou no tecto.



- Nunca empurre o projector nem derrame líquidos para dentro do projector.



- Deixe uma distância adequada (igual ou superior a 30cm/12 polegadas) em volta do projector



### Coloque este projector em locais com condições de temperatura e humidade adequadas.

- Instale este projector apenas em locais onde estejam disponíveis condições adequadas de temperatura e de humidade. (consulte a página 37)



### Não coloque o projector onde este possa ficar coberto pelo pó.

- Isto pode provocar um sobreaquecimento do projector.



### Não obstrua as ranhuras e aberturas do projector. Pode causar aquecimento excessivo e perigo de incêndio.



O projector foi fabricado utilizando tecnologia de elevada precisão. Contudo, poderá visualizar no ecrã do Projector pequenos pontos negros e/ou pontos brilhantes (vermelhos, azuis, ou verdes). Isto pode resultar de um processo de manufactura normal e nem sempre indica a existência de uma avaria.

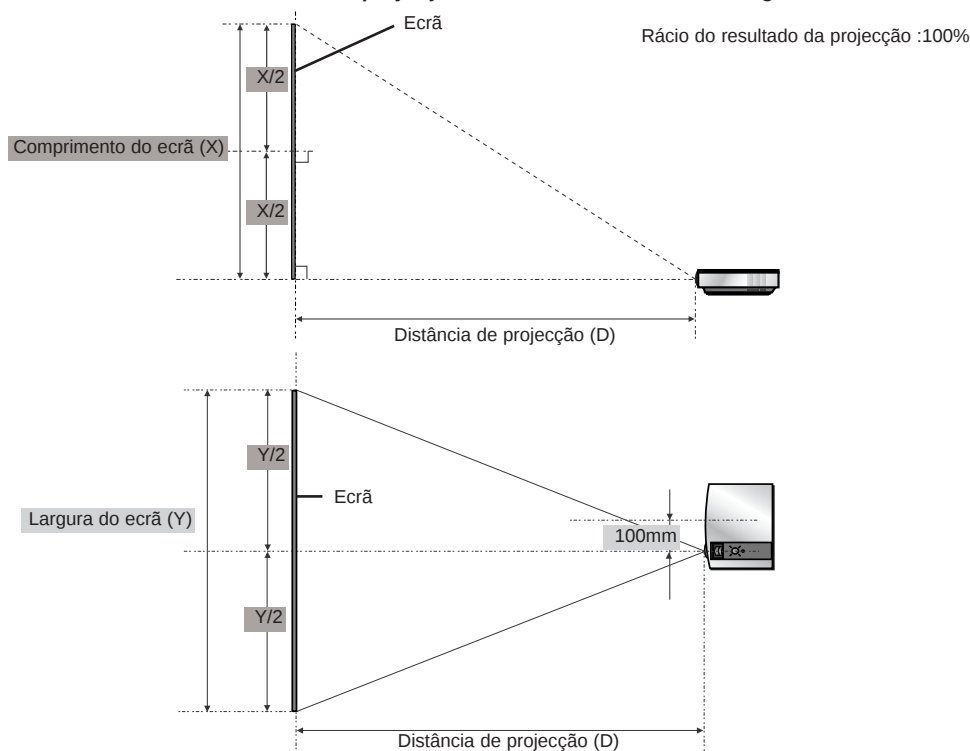


Para apresentar programas DTV, é necessário adquirir um sintonizador de DTV (Caixa de Sintonização) e ligá-lo ao projector.

## Funcionamento Básico do Projector

1. Coloque o projector numa parede.
2. Coloque o projector à distância que pretender do ecrã. A distância entre o projector e o ecrã vai determinar o tamanho final da imagem.
3. Posicione o projector de forma a que a lente forme um ângulo recto com o ecrã. Se o projector não formar com o ecrã um ângulo recto, a imagem surgirá distorcida. Se assim for, o ajuste keystone poderá corrigir este defeito (Consulte a página 24.)
4. Ligue os cabos do projector a uma tomada eléctrica da parede e a outras fontes de sinal ligadas.

### distâncias de projecção com base no formato da imagem

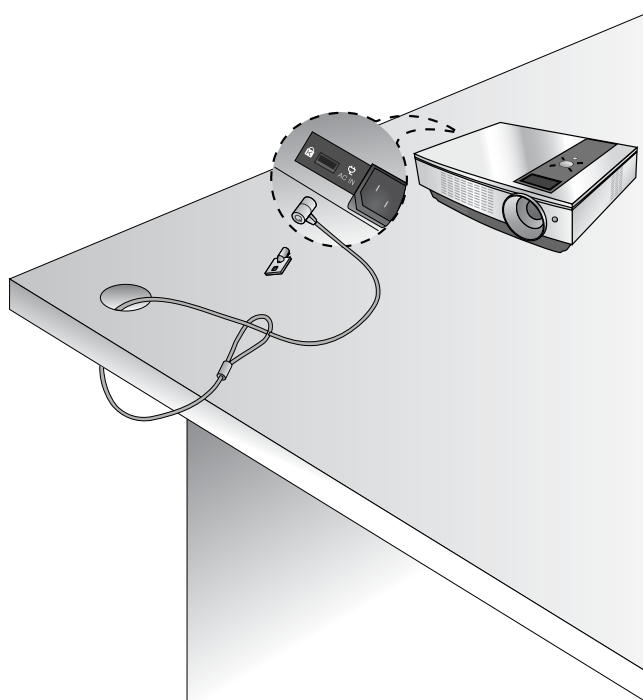


| Formato de imagem 4 : 3 |                      |                      |                          |                           |                           |
|-------------------------|----------------------|----------------------|--------------------------|---------------------------|---------------------------|
| Imagem                  |                      |                      |                          | Distância de projecção    |                           |
| Tamanho do ecrã (inch)  | Tamanho do ecrã (mm) | Largura do ecrã (mm) | Comprimento do ecrã (mm) | Distância mais curta (mm) | Distância mais longa (mm) |
| 40                      | 1016                 | 813                  | 610                      | 1265                      | 1506                      |
| 50                      | 1270                 | 1016                 | 762                      | 1586                      | 1889                      |
| 60                      | 1524                 | 1219                 | 914                      | 1906                      | 2272                      |
| 70                      | 1778                 | 1422                 | 1067                     | 2230                      | 2656                      |
| 80                      | 2032                 | 1626                 | 1219                     | 2552                      | 3039                      |
| 90                      | 2286                 | 1829                 | 1372                     | 2873                      | 3422                      |
| 100                     | 2540                 | 2032                 | 1524                     | 3195                      | 3805                      |
| 120                     | 3048                 | 2438                 | 1829                     | 3839                      | 4571                      |
| 140                     | 3556                 | 2845                 | 2134                     | 4482                      | 5338                      |
| 160                     | 4064                 | 3251                 | 2438                     | 5125                      | 6104                      |
| 180                     | 4572                 | 3658                 | 2743                     | 5769                      | 6870                      |
| 200                     | 5080                 | 4064                 | 3048                     | 6412                      | 7636                      |
| 220                     | 5588                 | 4470                 | 3353                     | 7056                      | 8403                      |
| 240                     | 6096                 | 4877                 | 3658                     | 7699                      | 9169                      |
| 260                     | 6604                 | 5283                 | 3962                     | 8343                      | 9935                      |
| 280                     | 7112                 | 5690                 | 4267                     | 8986                      | 10701                     |
| 300                     | 7620                 | 6096                 | 4572                     | 9630                      | 11468                     |

\* O estado de apresentação da distância mais longa/curta quando ajustado pela função de zoom.

### Utilização do Sistema de Segurança "Kensington"

- O projector dispõe de uma Conexão de Sistema "Kensington" situado no seu painel lateral. Ligue o cabo do sistema de segurança "Kensington" tal como indicado em baixo .
- Para uma instalação e utilização detalhadas do Sistema de Segurança "Kensington", consulte o manual do utilizador que vem junto com o Sistema de Segurança "Kensington". Para mais informações, contacte **<http://www.kensington.com>**, a homepage da Internet da empresa "Kensington" que lida com equipamento electrónico dispendioso como PCs portáteis ou projectores.
- O Sistema de Segurança "Kensington" é opcional.



## Ligar o Projector

1. Ligue correctamente o cabo de alimentação.
2. Retire a cobertura da lente. Se continuar ligado, pode ficar deformado devido ao calor produzido pela lâmpada de projecção.
3. Prima o botão **POWER** no controlo remoto ou na cobertura da parte de cima.  
(O indicador luminoso de funcionamento fica intermitente caso a lâmpada esteja a efectuar o ciclo inicial.)
  - Surgirá uma imagem depois da luz do indicador de funcionamento se iluminar (Verde).
  - Seleccione o modo da fonte com o botão SOURCE.

### NOTA!

\* Não desligue o cabo de alimentação durante a sucção/descarga da ventoinha em funcionamento. Se o cabo de alimentação for desligado durante a sucção/descarga da ventoinha em funcionamento, poderá demorar mais tempo a activar a lâmpada depois de ligar a alimentação e a duração da lâmpada poderá ser diminuída.

## Desligar o Projector

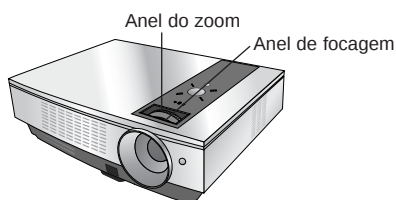
1. Prima novamente o Botão **POWER** na tampa de cima ou no controlo remoto.
2. Prima novamente o botão POWER situado na cobertura superior do projector ou no controlo remoto para desligar o fornecimento de energia.
3. Caso o indicador luminoso de funcionamento acenda a cor de laranja e fique intermitente, não desligue o fornecimento de energia eléctrica até que o indicador luminoso de funcionamento passe a estar aceso continuamente (2 minutos) (a cor de laranja).
  - Se o Indicador Luminoso de funcionamento estiver aceso a cor de laranja e intermitente, o botão POWER situado na cobertura superior ou no controlo remoto não funcionará.



Desligar?  
Pressione Power novamente.

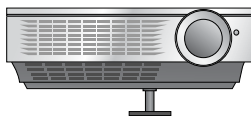
## Focagem e posicionamento da imagem do ecrã

Quando uma imagem surge no ecrã, verifique se esta está focada e bem ajustada ao ecrã.



- Para ajustar a imagem, rode o anel de focagem (anel de dentro da lente).
- Para ajustar o tamanho da imagem, rode o anel do zoom (anel de dentro da lente).

Para levantar ou baixar a imagem no ecrã, aparafuse ou desaparafuse os pés localizados no fundo do projector premindo o botão de ajuste dos pés tal como indicado na imagem em baixo.



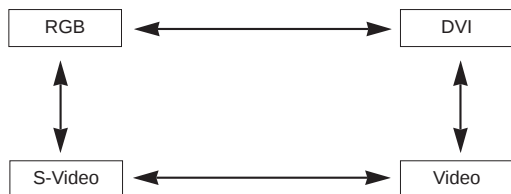
1. Enquanto estiver a premir o botão de ajuste dos pés do aparelho, eleve ou baixe o projector para centrar a imagem na posição adequada
2. Deixe de premir o botão para bloquear os pés na nova posição.
3. Rode o pé localizado na parte posterior esquerda ou direita para realizar uma sintonização perfeita do projector.  
Depois de elevar o pé da frente, não faça força sobre o projector.

## Seleccionar o modo da fonte

1. Prima o botão **SOURCE**.



2. Cada pressão exercida no botão ◀, ▶ altera a apresentação da seguinte forma.



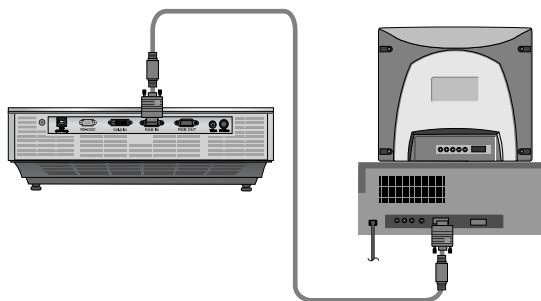
# Ligação

## Ligação a um PC de Secretária

- \* Pode ligar o projector a um computador que disponha de uma saída VGA, SVGA, XGA e SXGA.
- \* Consulte a página 33 para ficar a conhecer as apresentações de monitor admitidas pelo projector.

### < Como ligar >

Ligue o cabo do computador à **RGB IN** do projector.

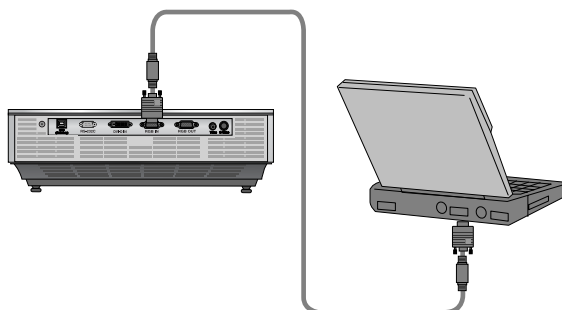


## Ligação a um PC Portátil

### < Como ligar >

- Ligue o cabo do computador à **RGB IN** do projector.

\* Se programar o seu computador para emitir o sinal tanto para o ecrã do seu computador como para o projector externo, a imagem do projector externo poderá não ser apresentada com a melhor das definições. Nestes casos, programe o modo de emissão do seu computador apenas para emitir o sinal para o seu projector externo. Para mais informações, consulte as instruções de funcionamento que são fornecidas com o seu computador.



## Ligação a uma Fonte de Vídeo

- \* Pode ligar um videogravador, uma câmara de filmar portátil ou outro tipo de fonte de imagem vídeo compatível com o projector.

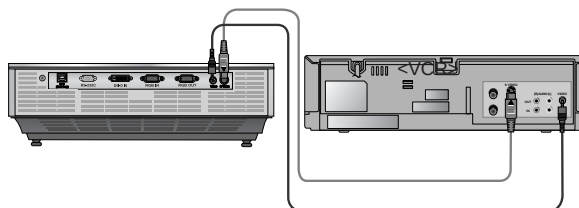
### < Como ligar 1 >

- Ligue os conectores de entrada de Vídeo do projector às conexões de saída da fonte A/V com o cabo de Vídeo.

### < Como ligar 2 >

- Ligue o conector de entrada S-Vídeo do projector à conexão de saída S-Vídeo de uma fonte A/V com um cabo S-Vídeo.

- \* Poderá obter uma melhor qualidade de imagem quando liga uma fonte S-Vídeo ao projector.



## Ligação a um DVD

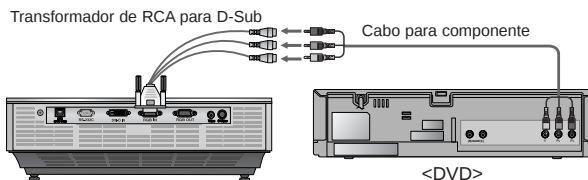
\* As conexões de saída (Y, P<sub>B</sub>, P<sub>R</sub>) do DVD podem ser identificadas como Y, Pb, Pr / Y, B-Y, R-Y / Y, Cb, Cr de acordo com o equipamento.

### < Como ligar >

a. Ligue o cabo do Componente DVD ao Transformador de RCA para D-Sub, e ligue o Transformador de RCA para D-Sub à ENTRADA DE RGB do projector.

\* Quando ligar o cabo do componente, faça corresponder as cores da conexão com o cabo do componente. (Y= verde, PB= azul, PR= vermelho)

b. Só pode configurar o modo DVI se o dispositivo de DVD tiver um terminal de DVI.



| Sinal | Component | RGB/DTV | HDMI/DVI |
|-------|-----------|---------|----------|
| 480i  | O         | X       | X        |
| 480p  | O         | O       | O        |
| 720p  | O         | O       | O        |
| 1080i | O         | O       | O        |
| 576i  | O         | X       | X        |
| 576p  | O         | O       | O        |

## Ligação a uma D-TV Set-Top Box

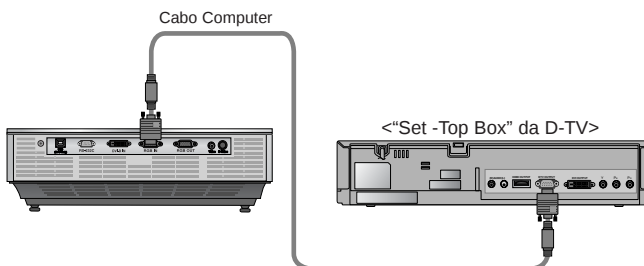
\* Para captar programas de D-TV, é necessário adquirir um receptor de D-TV (Set-Top Box) e ligá-la ao projector.

\* Por favor consulte o manual do proprietário da Set-Top Box para ficar a conhecer os detalhes da ligação entre o projector e a Set-Top Box.

### < Como ligar uma fonte de RGB >

a. Ligue um cabo RGB à Entrada **RGB IN** do projector.

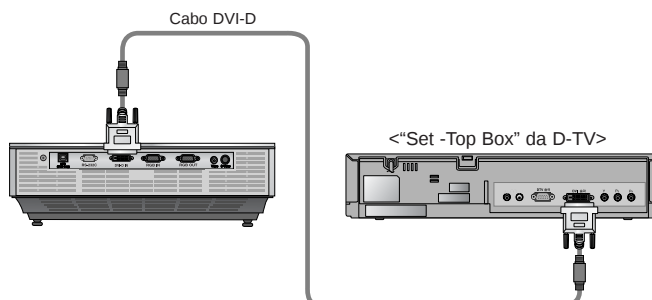
b. Utilize um receptor DTV com modo de DTV 480p(576p)/720p/1080i.



### < Como ligar uma fonte de DVI >

a. Ligue o terminal de DVI do projector ao terminal de saída de DVI da Caixa de Sintonização de Televisão Digital através do cabo DVI-D.

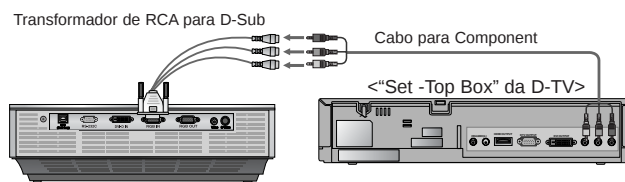
b. Utilize um receptor DTV com modo de DTV 480p(576p)/720p/1080i



### < Como ligar uma fonte de Component >

a. Ligue o cabo do Componente Caixa de Sintonização de Televisão Digital ao Transformador de RCA para D-Sub, e ligue o Transformador de RCA para D-sub à ENTRADA DE RGB existente no projector.

\* Quando da ligação do cabo componente, faça coincidir as fichas com as cores correspondentes no cabo. (Y=verde, P<sub>B</sub>=azul, P<sub>R</sub>=vermelho)



# Funções

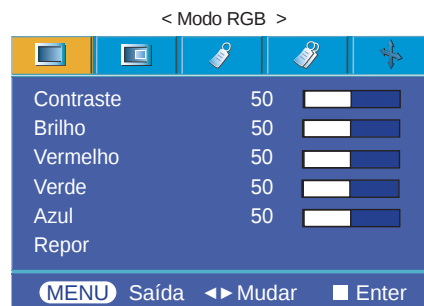
\* Neste manual, as OSD (Informações no Ecrã) podem ser diferentes das que existem no seu Projector, porque são apenas um exemplo que pretende auxiliá-lo com o funcionamento do Projector.

\* Se não existir nenhum sinal de entrada, o Menu não será apresentado.

## Opções do Menu Vídeo

### Ajustar o Vídeo

1. Prima o botão **MENU** e depois utilize os botões ◀, ▶ para seleccionar o menu  .
  2. Prima o botão ▲, ▼ para seleccionar uma definição de vídeo que pretenda regular.
  3. Prima os botões ◀, ▶ para regular as condições do ecrã, conforme seja necessário.
- Cada regulação das opções do menu  não afectará as outras fontes de entrada. Conforme indicado, volte a ajustar as opções do menu  para as fontes de entrada de sinal.
  - Para restaurar as condições de imagem originais depois de as alterar, prima o botão **OK** depois de ter seleccionado o item **[Repor]**.
  - Quando captar um sinal NTS, a opção de imagem **Matiz** é apresentada e pode ser ajustada. (apenas para 60Hz)
  - Para abandonar a apresentação do menu, prima repetidamente o botão **MENU**.

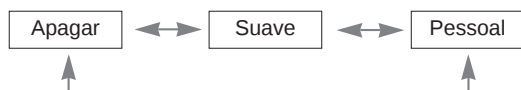


### APC (Controlo Automático da Imagem)

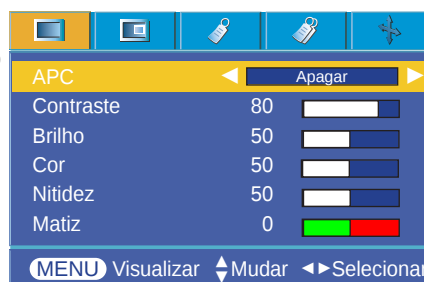
\* Utilize o APC para definir a apresentação da melhor aparência de imagem possível no projector.

\* Esta função não é activada em modo DVI.

1. Prima o botão **MENU** e depois utilize os botões ◀, ▶ para seleccionar o menu  .
  2. Prima os botões ▲, ▼ para seleccionar o item **APC**.
  3. Prima ◀, ▶ para ajustes nas condições do ecrã, consoante seja necessário.
- Cada pressão nos botões ◀, ▶ altera as opções do ecrã da forma em baixo descrita.



- Para abandonar a apresentação do menu, prima repetidamente o botão **MENU**.



## Controlo Automático da Temperatura da Cor

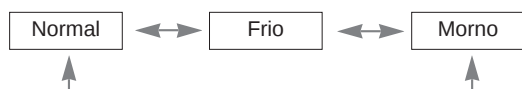
- Para iniciar os valores (redefina as configurações predefinidas), seleccione a opção **Normal**.

1. Prima o botão **MENU** e depois utilize os botões ◀, ▶ para seleccionar o menu .

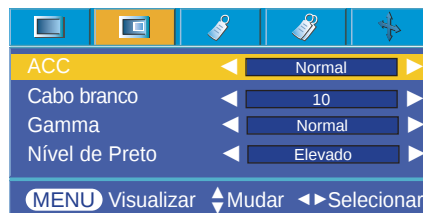
2. Prima os botões ▲, ▼ para seleccionar o item **ACC**.

3. Prima os botões ◀ e ▶ para realizar os ajustes que pretender.

- Cada pressão nos botões ◀, ▶ altera o ecrã da forma em baixo apresentada.



- Para abandonar a apresentação do menu, prima repetidamente o botão **MENU**.



## Função de Cabo branco

1. Prima o botão **MENU** e depois utilize os botões ◀, ▶ para seleccionar o menu .

2. Prima os botões ▲, ▼ para seleccionar o item **Cabo branco**.

3. Prima os botões ◀, ▶ para regular as condições do ecrã, conforme seja necessário.

- O valor predefinido pode ser alterado com base no modo de entrada.
- **Cabo branco** pode ser ajustado entre 0 e 10.
- Ajuste para uma definição superior para obter uma imagem mais brilhante.  
Ajuste para uma definição inferior para obter uma imagem mais obscurecida.
- Para abandonar a apresentação do menu, prima repetidamente o botão **MENU**.



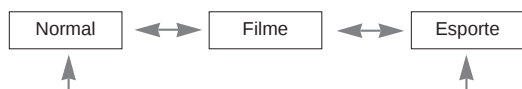
## Função Gama

1. Prima o botão **MENU** e depois utilize os botões ◀, ▶ para seleccionar o menu .

2. Prima os botões ▲, ▼ para seleccionar o item **Gamma**.

3. Prima os botões ◀, ▶ para ajustes nas condições do ecrã, consoante seja necessário.

- Cada pressão nos botões ◀, ▶ altera a definição do ecrã da forma em baixo apresentada.



- Para abandonar a apresentação do menu, prima repetidamente o botão **MENU**.



### Função de Nível Preto

1. Prima o botão **MENU** e depois utilize os botões ◀, ▶ para seleccionar o menu .
2. Prima os botões ▲, ▼ para seleccionar o item **Nível de Preto**.
3. Utilize o botão ◀ ou o botão ▶ para seleccionar Elevado ou Baixo.

- Esta função funciona nos seguintes modos: HDMI(YCbCr)



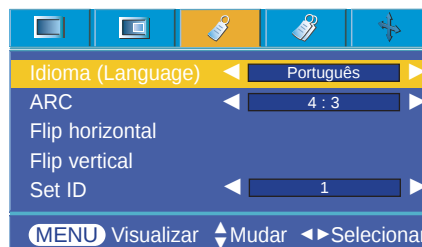
\* O que é a função de **Nível de Preto**?

Quando vir um filme, esta função ajusta o televisor para obter a melhor imagem possível. Ajustando o contraste e o brilho do ecrã utilizando o nível de preto do ecrã.

## Opções do Menu Especial

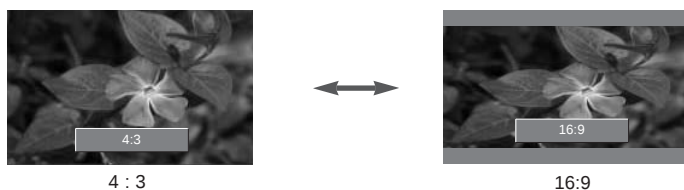
### Seleccionar o idioma

1. Prima o botão **MENU** e depois utilize os botões ◀, ▶ para seleccionar o menu .
2. Prima os botões ▲, ▼ para seleccionar a opção **Idioma(Language)**.
3. Prima os botões ◀, ▶ para seleccionar o idioma que pretende utilizar.
  - As Informações no Ecrã (OSD) são apresentadas no idioma seleccionado
  - Para abandonar a apresentação do menu, prima repetidamente, o botão **MENU**.



### Utilizar a Função ARC

1. Prima o botão **ARC**.  
Cada pressão nesse botão altera a apresentação da forma abaixo apresentada.



#### NOTA!

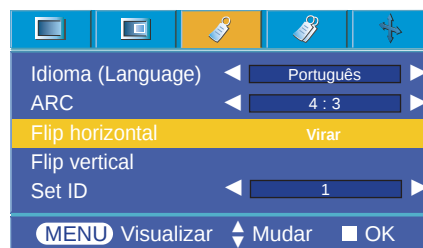
Também pode utilizar esta função utilizando o botão **MENU**.

### Função de Inversão da Imagem Projectada (Horizontal)

\* Esta função inverte na horizontal a imagem projectada.  
Utilize esta função quando efectuar a retro-projectação de uma imagem.

1. Prima o botão **MENU** e depois utilize os botões ◀, ▶ para seleccionar o menu .
2. Prima os botões ▲, ▼ para seleccionar a opção **Flip horizontal**.
3. Prima o botão **OK** para visualizar a imagem invertida.

- Cada vez que prime o botão **OK**, a imagem é invertida.
- Para abandonar a apresentação do menu, prima repetidamente o botão **MENU**.

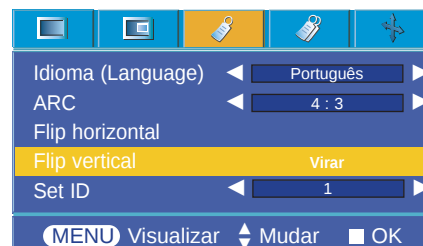


### Função inversão da imagem projectada (Vertical)

\* Esta função permite inverter a imagem projectada (na vertical).  
\* Quando vira o projector de cabeça para baixo (quando instalado no tecto), tem de inverter a imagem na vertical e na horizontal.

1. Prima o botão **MENU** e depois o botão ◀, ▶ para seleccionar o menu .
2. Prima o botão ▲, ▼ para seleccionar a função **Flip vertical**.
3. Prima o botão **OK** para visualizar a imagem invertida.

- Sempre que premir o botão **OK**, a imagem fica invertida.
- Para sair da visualização do menu, prima novamente o botão **MENU**.

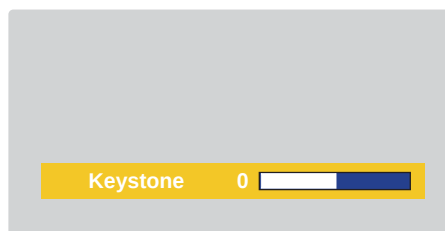


## Opções do Menu Especial

### Utilizar a função Keystone

- \* Utilize esta função quando o ecrã não formar um ângulo recto com o projector e a imagem apresentar um formato trapezóide.
- \* Utilize apenas a função **Keystone** de Imagem quando não conseguir obter o melhor ângulo de projecção.

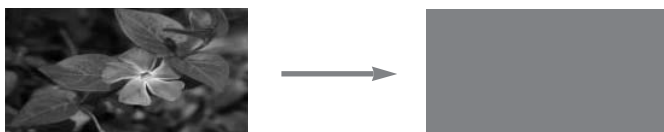
1. Prima o botão **KEYSTONE +** ou **KEYSTONE -**.
2. Prima o botão **KEYSTONE +** ou **KEYSTONE -** para ajustar o ecrã para a posição pretendida.
  - A função **Keystone** de Imagem pode ser regulada num intervalo situado entre -50 e +50.
  - Pode ainda aceder a esta função através do botão **MENU**.



### Utilizar a função Ecrã em Branco

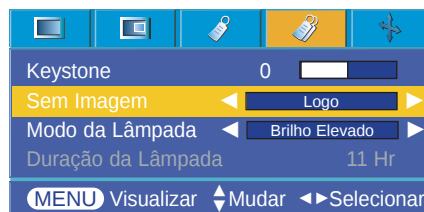
- \* Esta função pode ser eficaz se necessitar de obter a atenção da assistência durante apresentações, reuniões ou encontros.

1. Prima o botão **BLANK**.
  - O ecrã desliga-se e assume uma cor de fundo.
  - Pode seleccionar a cor de fundo.  
(Consulte a secção '**Seleccionar a cor da imagem do Ecrã em Branco**')
2. Prima qualquer botão para cancelar a função ecrã em branco.
  - Não bloqueie a lente de projecção com quaisquer objectos se o projector estiver em funcionamento, porque tal pode fazer com que os objectos aqueçam e fiquem deformados, ou mesmo causar um incêndio. Para desligar temporariamente a lâmpada, prima BLANK no projector ou no controlo remoto.



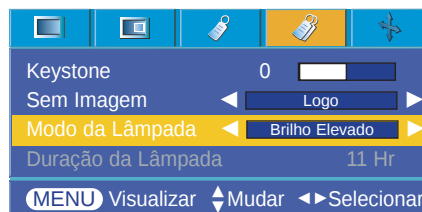
### Seleccionar a cor da Imagem do Ecrã em Branco

1. Prima o botão **MENU** e depois utilize os botões ◀, ▶ para seleccionar o menu .
2. Prima os botões ▲, ▼ para seleccionar a opção **Sem Imagem** item.
3. Prima ◀, ▶ para seleccionar a cor que pretende utilizar.
  - A cor do fundo será alterada para a cor que se encontrar seleccionada na função Ecrã em Branco.
  - Para abandonar a apresentação do menu, prima repetidamente o botão **MENU**.



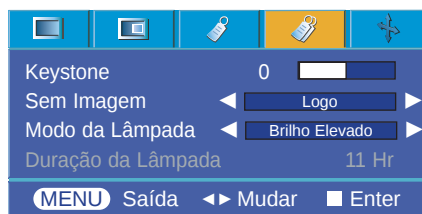
### Função do Modo de Lâmpada

1. Prima o botão **MENU** e depois utilize os botões ◀, ▶ para seleccionar o menu .
2. Prima os botões ▲, ▼ para seleccionar a opção **Modo da Lâmpada**.
3. Prima os botões ◀, ▶ para seleccionar **Brilho Elevado** ou **Economia**.
  - Para abandonar a apresentação do menu, prima repetidamente o botão **MENU**.



### Verificar o Tempo de Utilização da Lâmpada

1. Prima o botão **MENU** e depois utilize os botões ◀, ▶ para seleccionar o menu .
2. O tempo de utilização da lâmpada é apresentado.
  - Quando a lâmpada do projector estiver próxima do final do seu período de vida útil, o indicador da lâmpada passa a iluminar-se a vermelho.
  - O Indicador Luminoso de aviso acende de forma intermitente a vermelho no caso de um tempo de utilização da lâmpada excessivo.
  - Para abandonar a apresentação do menu, prima repetidamente o botão **MENU**.



### Utilizar a função de Imagem Parada

1. Prima o botão **STILL**.

\* Pode imobilizar a entrada de imagem.



<Imagem em Movimento>



<Imagem Parada>

2. Para sair da função de CONGELAMENTO DA IMAGEM, prima qualquer botão.
  - \* A função de CONGELAMENTO DA IMAGEM termina automaticamente após cerca de 10 minutos de ter iniciado.

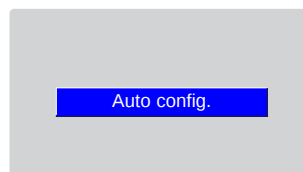
## Opções do Menu Ecrã

### Função de Ajustamento Automático

- \* Esta função garante a obtenção da melhor qualidade de vídeo possível ao ajustar automaticamente o tamanho horizontal e a sincronização da imagem.
- \* A função de Tracking Automático funciona apenas com entradas RGB PC.

1. Prima o botão **AUTO** do controlo remoto.
  - O posicionamento da imagem e a sua sincronização são ajustadas automaticamente.

2. Se for necessária mais alguma compensação manual, de acordo com as entradas diversas do modo PC, mesmo depois da compensação automática, execute **Relógio**, **Fase**, **Posição H** ou **Posição V** no menu . A qualidade da imagem otimizada não pode ser apenas por vezes obtida pela compensação do ecrã.



#### NOTA!

Também pode recorrer a esta função utilizando o botão MENU. (Apenas no modo RGB)  
Para obter melhores resultados, utilize esta função enquanto faz a apresentação de uma imagem parada.

### Forma de utilizar a função Relógio

1. Prima o botão **MENU** e depois utilize os botões ◀, ▶ para seleccionar o menu .
2. Prima os botões ▲, ▼ para seleccionar a opção **Relógio**.
3. Utilize o botão ◀ ou ▶ para ajustar o ecrã para a posição pretendida.
  - A função **Relógio** pode ser ajustada entre -25 e +25.
  - Prima o botão **MENU** duas vezes para sair do ecrã Menu.
  - A variação ajustável poderá ser diferente de acordo com a resolução de entrada.



### Forma de utilizar a função Fase

1. Prima o botão **MENU** e depois utilize os botões ◀, ▶ para seleccionar o menu .
2. Prima os botões ▲, ▼ para seleccionar a opção **Fase**.
3. Utilize o botão ◀ ou ▶ para ajustar o ecrã para a posição pretendida.
  - A função **Fase** pode ser ajustada entre 0 e 31.
  - Prima o botão **MENU** duas vezes para sair do ecrã Menu.
  - A variação ajustável poderá ser diferente de acordo com a resolução de entrada.



### Forma de utilizar a função Posição H

1. Prima o botão **MENU** e depois utilize os botões ◀, ▶ para seleccionar o menu .
2. Prima os botões ▲, ▼ para seleccionar a opção **Posição H**.
3. Utilize o botão ◀ ou ▶ para ajustar o ecrã para a posição pretendida.

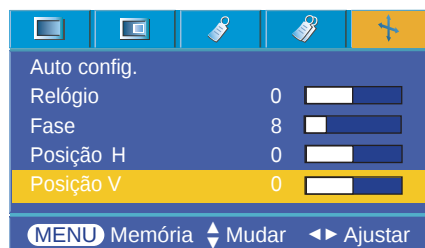
- A função **Posição H** pode ser ajustada entre -50 e +50.
- Prima o botão **MENU** duas vezes para sair do ecrã Menu.
- A variação ajustável poderá ser diferente de acordo com a resolução de entrada.



### Forma de utilizar a função Posição V

1. Prima o botão **MENU** e depois utilize os botões ◀, ▶ para seleccionar o menu .
2. Prima os botões ▲, ▼ para seleccionar a opção **Posição V**.
3. Utilize o botão ◀ ou ▶ para ajustar o ecrã para a posição pretendida.

- A função **Posição V** pode ser ajustada entre -50 e +50.
- Prima o botão **MENU** duas vezes para sair do ecrã Menu.
- A variação ajustável poderá ser diferente de acordo com a resolução de entrada.



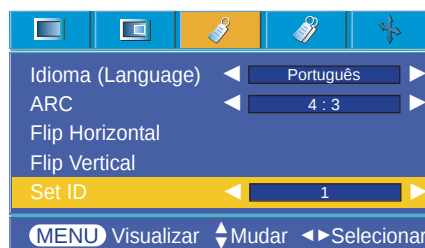
## Definições de um aparelho de controlo externo

\* Ligue o conector de entrada RS-232C a um dispositivo de controlo externo (como um computador) e controle externamente as funções do Projector.

### SET ID

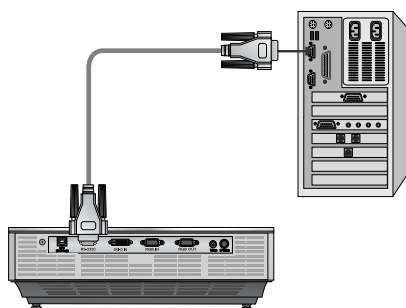
1. Prima o botão **MENU** e depois utilize os botões ◀, ▶ para seleccionar o menu .
2. Prima os botões ▲, ▼ para seleccionar a opção **Set ID**.
3. Prima os botões ◀, ▶ para seleccionar o número de Identificação do projector que pretender.

- O intervalo de ajuste da opção Identificação do Aparelho situa-se entre 1~99.
- Só poderá ser controlado através de controlo remoto o projector cujo número de Identificação seja especificado.
- Prima o botão **MENU** duas vezes para sair do ecrã Menu.



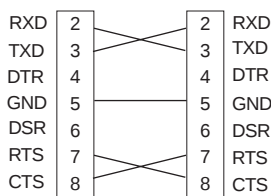
### Como ligar a um equipamento de controlo externo

- Ligue a porta de série do PC à conexão do RS-232C na situada no painel posterior do projector.
- O cabo RS-232C não é fornecido com o projector.



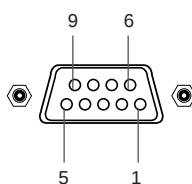
- Utilize o cabo RS232C para controlar externamente o projector (Ver Figura 1).

<Figura 1, Cabo de Interface RS-232>



Dispositivo Externo      Projector

\* 1, 9 Pinos Sem Conexão



### Configuração dos Parâmetros de Comunicação

- Taxa de Baud: 9600 bps(UART)
- Dimensão dos Dados: 8 bit
- Paridade: nenhuma
- Interrupção de bits: 1 bit
- Controlo de Fluxo: nenhum
- Código de Comunicação: Código ASCII

## Lista de Referências dos Comandos

|                                         | Comando1 | Comando2 | Dados<br>(Hexadecimais) |
|-----------------------------------------|----------|----------|-------------------------|
| 01. Fornecimento de energia             | k        | a        | 0 ~ 1                   |
| 02. Selecção de entrada                 | k        | b        | *                       |
| 03. Rácio de aspecto                    | k        | c        | 1 ~ 2                   |
| 04. Emudecimento do ecrã                | k        | d        | 0 ~ 1                   |
| 05. Contraste                           | k        | g        | 0 ~ 64                  |
| 06. Luminosidade                        | k        | h        | 0 ~ 64                  |
| 07. Cor                                 | k        | i        | 0 ~ 64                  |
| 08. Tonalidade                          | k        | j        | 0 ~ 64                  |
| 09. Nitidez                             | k        | k        | 0 ~ 64                  |
| 10. Selecção de OSD                     | k        | l        | 0 ~ 1                   |
| 11. Bloqueio do controlo remoto/ teclas | k        | m        | 0 ~ 1                   |
| 12. Temperatura da cor                  | k        | u        | 0 ~ 2                   |
| 13. Regulação de gain de Vermelho ADC   | j        | w        | 0 ~ 64                  |
| 14. Regulação de gain de Verde ADC      | j        | y        | 0 ~ 64                  |
| 15. Regulação de gain de Azul ADC       | j        | z        | 0 ~ 64                  |
| 16. Potência fraca                      | j        | q        | 0 ~ 1                   |
| 17. Configuração automática             | j        | u        | 1                       |
| 18. Selecção de entrada                 | x        | b        | *                       |
| 19. Chave                               | m        | c        | Código chave            |

\* Estes dados serão explicados pormenorizadamente neste documento.

## □ Protocolo de Comunicações

\* Mapeamento de dados reais 1

| Decimal | Hexadecimal | Decimal | Hexadecimal | Decimal | Hexadecimal | Decimal | Hexadecimal | Decimal | Hexadecimal |
|---------|-------------|---------|-------------|---------|-------------|---------|-------------|---------|-------------|
| 0       | 0           |         |             |         |             |         |             |         |             |
| 1       | 1           | 21      | 15          | 41      | 29          | 61      | 3d          | 81      | 51          |
| 2       | 2           | 22      | 16          | 42      | 2a          | 62      | 3e          | 82      | 52          |
| 3       | 3           | 23      | 17          | 43      | 2b          | 63      | 3f          | 83      | 53          |
| 4       | 4           | 24      | 18          | 44      | 2c          | 64      | 40          | 84      | 54          |
| 5       | 5           | 25      | 19          | 45      | 2d          | 65      | 41          | 85      | 55          |
| 6       | 6           | 26      | 1a          | 46      | 2e          | 66      | 42          | 86      | 56          |
| 7       | 7           | 27      | 1b          | 47      | 2f          | 67      | 43          | 87      | 57          |
| 8       | 8           | 28      | 1c          | 48      | 30          | 68      | 44          | 88      | 58          |
| 9       | 9           | 29      | 1d          | 49      | 31          | 69      | 45          | 89      | 59          |
| 10      | a           | 30      | 1e          | 50      | 32          | 70      | 46          | 90      | 5a          |
| 11      | b           | 31      | 1f          | 51      | 33          | 71      | 47          | 91      | 5b          |
| 12      | c           | 32      | 20          | 52      | 34          | 72      | 48          | 92      | 5c          |
| 13      | d           | 33      | 21          | 53      | 35          | 73      | 49          | 93      | 5d          |
| 14      | e           | 34      | 22          | 54      | 36          | 74      | 4a          | 94      | 5e          |
| 15      | f           | 35      | 23          | 55      | 37          | 75      | 4b          | 95      | 5f          |
| 16      | 10          | 36      | 24          | 56      | 38          | 76      | 4c          | 96      | 60          |
| 17      | 11          | 37      | 25          | 57      | 39          | 77      | 4d          | 97      | 61          |
| 18      | 12          | 38      | 26          | 58      | 3a          | 78      | 4e          | 98      | 62          |
| 19      | 13          | 39      | 27          | 59      | 3b          | 79      | 4f          | 99      | 63          |
| 20      | 14          | 40      | 28          | 60      | 3c          | 80      | 50          | 100     | 64          |

\* Mapeamento de dados reais 2

| Decimal | Hexadecimal | Decimal | Hexadecimal | Decimal | Hexadecimal | Decimal | Hexadecimal | Decimal | Hexadecimal |
|---------|-------------|---------|-------------|---------|-------------|---------|-------------|---------|-------------|
| -50     | 0           |         |             |         |             |         |             |         |             |
| -49     | 1           | -29     | 15          | -9      | 29          | 11      | 3d          | 31      | 51          |
| -48     | 2           | -28     | 16          | -8      | 2a          | 12      | 3e          | 32      | 52          |
| -47     | 3           | -27     | 17          | -7      | 2b          | 13      | 3f          | 33      | 53          |
| -46     | 4           | -26     | 18          | -6      | 2c          | 14      | 40          | 34      | 54          |
| -45     | 5           | -25     | 19          | -5      | 2d          | 15      | 41          | 35      | 55          |
| -44     | 6           | -24     | 1a          | -4      | 2e          | 16      | 42          | 36      | 56          |
| -43     | 7           | -23     | 1b          | -3      | 2f          | 17      | 43          | 37      | 57          |
| -42     | 8           | -22     | 1c          | -2      | 30          | 18      | 44          | 38      | 58          |
| -41     | 9           | -21     | 1d          | -1      | 31          | 19      | 45          | 39      | 59          |
| -40     | a           | -20     | 1e          | 0       | 32          | 20      | 46          | 40      | 5a          |
| -39     | b           | -19     | 1f          | 1       | 33          | 21      | 47          | 41      | 5b          |
| -38     | c           | -18     | 20          | 2       | 34          | 22      | 48          | 42      | 5c          |
| -37     | d           | -17     | 21          | 3       | 35          | 23      | 49          | 43      | 5d          |
| -36     | e           | -16     | 22          | 4       | 36          | 24      | 4a          | 44      | 5e          |
| -35     | f           | -15     | 23          | 5       | 37          | 25      | 4b          | 45      | 5f          |
| -34     | 10          | -14     | 24          | 6       | 38          | 26      | 4c          | 46      | 60          |
| -33     | 11          | -13     | 25          | 7       | 39          | 27      | 4d          | 47      | 61          |
| -32     | 12          | -12     | 26          | 8       | 3a          | 28      | 4e          | 48      | 62          |
| -31     | 13          | -11     | 27          | 9       | 3b          | 29      | 4f          | 49      | 63          |
| -30     | 14          | -10     | 28          | 10      | 3c          | 30      | 50          | 50      | 64          |

# Definições de um aparelho de controlo externo

## 1. Transmissão

[Comando1][Comando2][Set ID][Dados][Cr]

- \* [Comando 1] : Primeiro comando a controlar o aparelho. (k, j, x, código ASCII, 1 Carácter)
- \* [Comando 2] : Segundo comando a controlar o aparelho. (Código ASCII, Carácter 1)
- \* [Set ID] : Pode ajustar a Identificação do Aparelho para seleccionar o número de Identificação do projector que pretender no menu especial. Consulte a página anterior.  
O Intervalo de Ajuste situa-se entre '01 ~ 99(0x01~0x63)'. Quando seleccionar uma Identificação do Aparelho '0', todos os projectores ligados são controlados.
- \* [DADOS] : Para transmitir dados de comando. Transmite 2 caracteres quando está organizado o código ASCII.  
\* Transmite o dado 'FF' para ler o estado do comando.
- \* [Cr] : Retorno do Transporte  
Código ASCII '0x0D'
- \* [ ] : O código de caracteres ASCII corresponde à "Barra de Espaço" para classificar os comandos, definição de Identificação e Dados.

## 2. OK Confirmação

[Comando2] [ ] [Set ID] [ ] [OK] [Dados] [x]

- \* O Projector transmite ACK (confirmações) baseadas neste formato quando recebe dados normais. Nesta altura, se os dados estiverem no modo de leitura de dados, isso indica o actual estado dos dados. Se os dados estiverem em modo de escrita de dados, serão devolvidos os dados do computador PC.

## 3. Confirmação de Erro

[Comando2] [ ] [Set ID] [ ] [NG] [Dados] [x]

- \* O Projector transmite ACK (confirmações) tendo por base este formato quando recebe dados anormais provenientes de funções não viáveis ou de erros de comunicação.

Dados: [1] : Código ilegal (Este comando não é admitido.)  
[2] : função não suportada (Esta função não funciona.)  
[3] : espere mais um pouco (Tente novamente daqui a uns minutos.)

## 01. Fornecimento de energia (Comando:ka)

→ Para Ligar/Desligar o projector.

### Transmissão

[k] [a] [ ] [Set ID] [ ] [Dados] [Cr]

Dados 0 : Desligado  
1 : Ligado

### Confirmação

[a] [ ] [Set ID] [ ] [OK] [Dados] [x]

Dados 0 : Desligado  
1 : Ligado

→ Para mostrar se o projector está ligado/desligado.

### Transmissão

[k] [a] [ ] [Set ID] [ ] [FF] [Cr]

### Confirmação

[a] [ ] [Set ID] [ ] [OK] [Dados] [x]

Dados 0 : Desligado  
1 : Ligado

\* Da mesma forma, se outras funções transmitirem dados '0xFF' tendo por base este formato, a resposta de Confirmação de dados apresentará o estado de cada uma das funções.

## 02. Selecção de entrada (Comando:kb)

→ Como seleccionar a fonte de entrada para o aparelho.

### Transmissão

[k] [b] [ ] [Set ID] [ ] [Dados] [Cr]

Dados 2 : Video 3 : S-Video 4 : Component  
7 : RGB 9 : DVI

### Confirmação

[b] [ ] [Set ID] [ ] [OK] [Dados] [x]

Dados 2 : Video 3 : S-Video 4 : Component  
7 : RGB 9 : DVI

## 03. Rácio de aspecto (Comando:kc)

→ Para regular o formato do ecrã.

### Transmissão

[k] [c] [ ] [Set ID] [ ] [Dados] [Cr]

Dados 1: 4:3  
2: 16:9

### Confirmação

[c] [ ] [Set ID] [ ] [OK] [Dados] [x]

Dados 1: 4:3  
2: 16:9

#### 04. Emudecimento do ecrã (Comando:kd)

→ Para seleccionar a activação/desactivação do ecrã de emudecimento.

##### Transmissão

[k] [d] [ ] [Set ID] [ ] [Dados] [Cr]

Dados 0 : Ecrã de emudecimento desactivado (Com imagem)  
1 : Ecrã de emudecimento activado (Sem imagem)

##### Confirmação

[d] [ ] [Set ID] [ ] [OK] [Dados] [x]

Dados 0 : Ecrã de emudecimento desactivado (Com imagem)  
1 : Ecrã de emudecimento activado (Sem imagem)

#### 05. Contraste (Comando:kg)

→ Para regular o contraste do ecrã.

##### Transmissão

[k] [g] [ ] [Set ID] [ ] [Dados] [Cr]

Dados Mínimo : 0 ~ Máximo : 64

\* Consulte as secções de "Mapeamento de dados reais 1".

##### Confirmação

[g] [ ] [Set ID] [ ] [OK] [Dados] [x]

Dados Mínimo : 0 ~ Máximo : 64

#### 06. Luminosidade (Comando:kh)

→ Como regular a luminosidade do ecrã.

##### Transmissão

[k] [h] [ ] [Set ID] [ ] [Dados] [Cr]

Dados Mínimo : 0 ~ Máximo : 64

\* Consulte as secções de "Mapeamento de dados reais 1".

##### Confirmação

[h] [ ] [Set ID] [ ] [OK] [Dados] [x]

Dados Mínimo : 0 ~ Máximo : 64

#### 07. Cor (Comando:ki)

→ Como regular as cores do ecrã.

##### Transmissão

[k] [i] [ ] [Set ID] [ ] [Dados] [Cr]

Dados Mínimo : 0 ~ Máximo : 64

\* Consulte as secções de "Mapeamento de dados reais 1".

##### Confirmação

[i] [ ] [Set ID] [ ] [OK] [Dados] [x]

Dados Mínimo : 0 ~ Máximo : 64

#### 08. Tonalidade (Comando:kj)

→ Como regular a tonalidade do ecrã.

##### Transmissão

[k] [j] [ ] [Set ID] [ ] [Dados] [Cr]

Dados Red : 0 ~ Green : 64

\* Consulte as secções de "Mapeamento de dados reais 2".

##### Confirmação

[j] [ ] [Set ID] [ ] [OK] [Dados] [x]

Dados Red : 0 ~ Green : 64

#### 09. Nitidez (Comando:kk)

→ Como regular a nitidez do ecrã.

##### Transmissão

[k] [k] [ ] [Set ID] [ ] [Dados] [Cr]

Dados Mínimo : 0 ~ Máximo : 64

\* Consulte as secções de "Mapeamento de dados reais 1".

##### Confirmação

[k] [ ] [Set ID] [ ] [OK] [Dados] [x]

Dados Mínimo : 0 ~ Máximo : 64

#### 10. Selecção de OSD (Comando:kl)

→ Para seleccionar a activação/desactivação das OSD.

##### Transmissão

[k] [l] [ ] [Set ID] [ ] [Dados] [Cr]

Dados 0 : Modo de selecção de OSD desactivado

1 : Modo de selecção de OSD activado

##### Confirmação

[l] [ ] [Set ID] [ ] [OK] [Dados] [x]

Dados 0 : Modo de selecção de OSD desactivado

1 : Modo de selecção de OSD activado

#### 11. Bloqueio do controlo remoto/teclas (Comando:km)

→ Como bloquear os controlos do painel frontal do projector e do controlo remoto.

##### Transmissão

[k] [m] [ ] [Set ID] [ ] [Dados] [Cr]

Dados 0 : Bloqueio desactivado

1 : Bloqueio activo

##### Confirmação

[m] [ ] [Set ID] [ ] [OK] [Dados] [x]

Dados 0 : Bloqueio desactivado

1 : Bloqueio activo

\* Se não estiver a utilizar o controlo remoto, utilize este modo. Quando o botão de fornecimento de energia está Ligado/Desligado, o bloqueio ao controlo a partir do exterior é liberto.

#### 12. Temperatura da cor (ACC) (Comando:ku)

→ Regula a temperatura da cor.

##### Transmissão

[k] [u] [ ] [Set ID] [ ] [Dados] [Cr]

Dados 0 : Normal 1 : Frio 2: Morno

##### Confirmação

[u] [ ] [Set ID] [ ] [OK] [Dados] [x]

Dados 0 : Normal 1 : Frio 2: Morno

## Definições de um aparelho de controlo externo

### 13. Regulação de gain de Vermelho ADC (Color R) (Comando:jw)

→ Regula o gain de Vermelhos do componente ADC. (RGB)

#### Transmissão

[ j ] [ w ] [ ] [Set ID] [ ] [Dados] [Cr]

Dados Mínimo : 0 ~ Máximo : 64

\* Consulte as secções de "Mapeamento de dados reais 1".

#### Confirmação

[ w ] [ ] [Set ID] [ ] [OK] [Dados] [x]

Dados Mínimo : 0 ~ Máximo : 64

### 14. Regulação de gain de Verde ADC (Color G) (Comando: jy)

→ Regula o gain de Verdes do componente ADC. (RGB)

#### Transmissão

[ j ] [ y ] [ ] [Set ID] [ ] [Dados] [Cr]

Dados Mínimo : 0 ~ Máximo : 64

\* Consulte as secções de "Mapeamento de dados reais 1".

#### Confirmação

[ y ] [ ] [Set ID] [ ] [OK] [Dados] [x]

Dados Mínimo : 0 ~ Máximo : 64

### 15. Regulação de gain de Azul ADC (Color B) (Comando: jz)

→ Regula o gain de Azuis do componente ADC. (RGB)

#### Transmissão

[ j ] [ z ] [ ] [Set ID] [ ] [Dados] [Cr]

Dados Mínimo : 0 ~ Máximo : 64

\* Consulte as secções de "Mapeamento de dados reais 1".

#### Confirmação

[ z ] [ ] [Set ID] [ ] [OK] [Dados] [x]

Dados Mínimo : 0 ~ Máximo : 64

### 16. Potência fraca (Comando: jq)

→ Como reduzir o consumo de energia no projector.

#### Transmissão

[ j ] [ q ] [ ] [Set ID] [ ] [Dados] [Cr]

Dados 0 : Modo de poupança de energia desactivado

1 : Modo de poupança de energia activado

#### Confirmação

[ q ] [ ] [Set ID] [ ] [OK] [Dados] [x]

Dados 0 : Modo de poupança de energia desactivado

1 : Modo de poupança de energia activado

### 17. Configuração automática (Comando: ju)

→ Para regular a posição da imagem e minimizar automaticamente o trémulo da imagem. Funciona apenas no modo de RGB.

#### Transmissão

[ j ] [ u ] [ ] [Set ID] [ ] [Dados] [Cr]

Dados 1 : Execução

#### Confirmação

[ u ] [ ] [Set ID] [ ] [OK] [Dados] [x]

Dados 1 : Execução

### 18. Selecção de entrada (Comando: xb)

→ Para seleccionar a fonte de entrada para o aparelho.

#### Transmissão

[ x ] [ b ] [ ] [Set ID] [ ] [Dados] [Cr]

Dados 20 : Vídeo 30 : S-Vídeo 40 : Component  
60 : RGB 80 : DVI

#### Confirmação

[ b ] [ ] [Set ID] [ ] [OK] [Dados] [x]

Dados 20 : Vídeo 30 : S-Vídeo 40 : Component  
60 : RGB 80 : DVI

### 19. Chave (Comando: mc)

→ Para enviar códigos Chave a partir do controlo remoto de Infravermelhos.

#### Transmissão

[ m ] [ c ] [ ] [Set ID] [ ] [Dados] [Cr]

Dados Código chave

#### Confirmação

[ b ] [ ] [Set ID] [ ] [OK] [Dados] [x]

Código chave

|              |    |
|--------------|----|
| Power        | AD |
| Menu         | 43 |
| Source       | EF |
| Keystone +/▲ | A4 |
| Keystone -/▼ | A5 |
| ▶            | 02 |
| ◀            | 03 |
| Auto         | 92 |
| ■ OK         | 44 |
| Blank        | 84 |
| ARC          | 79 |
| Still        | BC |

# Apresentações de Monitor Admitidas

\* A tabela seguinte inúmera os formatos de apresentação que são admitidos pelo projector.

| Fontes | Formato   | Freq. Vertical (Hz) | Freq. Horizontal (kHz) |
|--------|-----------|---------------------|------------------------|
| EGA    | 640X350   | 70.09Hz             | 31.468kHz              |
|        | 640X350   | 85.08Hz             | 37.861kHz              |
| PC98   | 640X400   | 85.08Hz             | 37.861kHz              |
| DOS    | 720X400   | 70.08Hz             | 31.469kHz              |
|        | 720X400   | 85.03Hz             | 37.927kHz              |
| VGA    | 640X480   | 59.94Hz             | 31.469kHz              |
|        | 640X480   | 72.80Hz             | 37.861kHz              |
|        | 640X480   | 75.00Hz             | 37.500kHz              |
|        | 640X480   | 85.00Hz             | 43.269kHz              |
| SVGA   | 800X600   | 56.25Hz             | 35.156kHz              |
|        | 800X600   | 60.31Hz             | 37.879kHz              |
|        | 800X600   | 72.18Hz             | 48.077kHz              |
|        | 800X600   | 75.00Hz             | 46.875kHz              |
|        | 800X600   | 85.06Hz             | 53.674kHz              |
| XGA    | 1024X768  | 60.00Hz             | 48.363kHz              |
|        | 1024X768  | 70.06Hz             | 56.476kHz              |
|        | 1024X768  | 75.02Hz             | 60.023kHz              |
| SXGA   | 1152X864  | 60.05Hz             | 54.348kHz              |
|        | 1152X864  | 70.01Hz             | 63.995kHz              |
|        | 1152X864  | 75.00Hz             | 67.500kHz              |
|        | 1280X960  | 60.00Hz             | 60.000kHz              |
|        | 1280X1024 | 60.02Hz             | 63.981kHz              |
|        | 1280X1024 | 75.025Hz            | 79.976kHz              |
| SXGA+  | 1400X1050 | 60.00Hz             | 65.317kHz              |

\* Se o projector não admitir a entrada de sinal, a mensagem "For a de Alcance" será apresentada no ecrã.

\* O projector admite o tipo DDC1/2B como uma função de Ligação e Reprodução. (Reconhecimento automático do monitor do PC)

\* O formato da entrada de sincronização para as frequências horizontais e verticais são Separado.

\* Consoante o PC, a frequência vertical óptima poderá não ser apresentada até à frequência óptima do aparelho nas 'Informações de Registo (Informações de registo de Apresentação)'. (exemplo, A frequência vertical óptima pode ser apresentada até 85Hz ou inferior com uma resolução de 640X480 ou 800X600.)

<Entrada DVD/DTV>

| Signal     | Component-*1 | RGB(DTV)-*2 | HDMI(DTV)-*3 |
|------------|--------------|-------------|--------------|
| NTSC(60Hz) | 480i         | O           | X            |
|            | 480p         | O           | O            |
|            | 720p         | O           | O            |
|            | 1080i        | O           | O            |
| PAL(50Hz)  | 576i         | O           | X            |
|            | 576p         | O           | O            |
|            | 720p         | O           | O            |
|            | 1080i        | O           | O            |

\* Cable type  
1- Transformador de RCA para D-Sub  
2- Cabo do Computador  
3- Cabo DVI-D

## Manutenção

\* O projector requer pouca manutenção. Deverá manter a lente limpa, porque quaisquer sujidades ou manchas podem ser visualizadas no ecrã. Se for necessário substituir algum dos componentes, contacte o seu vendedor. Quando limpar qualquer componente do projector, desligue sempre o fornecimento de energia e retire primeiro o cabo eléctrico do aparelho da tomada de parede.

### Limpar a lente

Limpe a lente sempre que notar a existência de sujidade ou de pó na superfície desta. Limpe a superfície da lente suavemente com um pulverizador de ar ou com um pano seco, macio e sem pêlos. Para remover a sujidade ou as manchas da lente, humedeça um pano macio com água e detergente neutro e limpe suavemente a superfície da lente.

### Limpar a Caixa do Projector

Para limpar a caixa do projector, desligue primeiro o cabo eléctrico do aparelho da tomada da parede. Para remover sujidade ou pó, limpe a caixa com um pano macio, seco e sem pêlos. Para remover sujidade ou manchas emburrantes, humedeça um pano macio com água e detergente neutro e limpe a caixa.

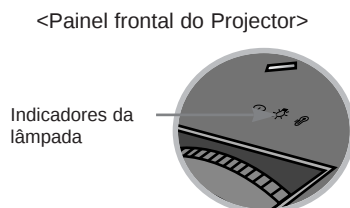
Não utilize álcool, benzeno, diluentes ou outros detergentes químicos, pois podem provocar o desgaste ou descolorir a caixa.

# Substituir a Lâmpada

## Substituição da lâmpada

O intervalo de substituição da lâmpada pode depender do ambiente de utilização do Projector. Pode visualizar o tempo de utilização da lâmpada que tiver decorrido desde o início da sua utilização na secção TEMPO DA LÂMPADA do Menu (página 25). Deverá substituir a lâmpada quando:

- A imagem projectada começa a escurecer ou a deteriorar-se.
- O indicador da lâmpada se iluminar a vermelho.
- A mensagem "Substitua a lâmpada" é apresentada no ecrã quando ligar o projector.



## Tenha cuidado ao substituir a lâmpada

- Prima o botão POWER no painel de controlo ou no controlo remoto para desligar o fornecimento de energia ao projector.
- Se o Indicador Luminoso de funcionamento estiver aceso e intermitente a cor de laranja, não desligue a principal fonte de alimentação até o Indicador Luminoso de funcionamento acender fixamente (cor de laranja).
- Deixe a lâmpada arrefecer durante 1 hora antes de a substituir.
- Substitua a lâmpada apenas por outra do mesmo tipo que tenha adquirido num Centro de Assistência Técnica da LG Electronics. Se utilizar lâmpadas de outros fabricantes, pode danificar o Projector e a lâmpada.
- Puxe a lâmpada para fora apenas quando substituir a lâmpada.
- Mantenha a lâmpada fora do alcance das crianças. Mantenha a Lâmpada afastada de fontes de calor, como radiadores, fogões, etc.
- Para reduzir o risco de incêndio, não coloque a lâmpada em contacto com líquidos ou outro tipo de materiais estranhos.
- Não coloque a lâmpada perto de nenhuma fonte de calor.
- Certifique-se de que a nova lâmpada fica firmemente fixa com os parafusos. Caso contrário, a imagem pode ficar obscurecida ou pode aumentar o risco de incêndio.
- Nunca toque no vidro da lâmpada; caso contrário, a qualidade da imagem pode ser comprometida ou o período de vida útil da lâmpada pode ser reduzido.

## Como obter uma Lâmpada de substituição

O número do modelo da Lâmpada encontra-se indicado na página 37. Verifique o modelo da lâmpada e depois adquira-a num Centro de Assistência da LG Electronics. A utilização de lâmpadas de outros fabricantes pode danificar o projector.

## Eliminação da Lâmpada

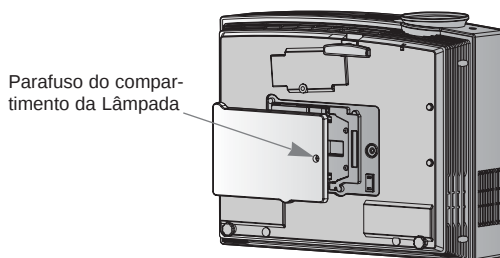
Elimine a lâmpada usada devolvendo ao centro de assistência LG Electronics.

## Substituir a Lâmpada

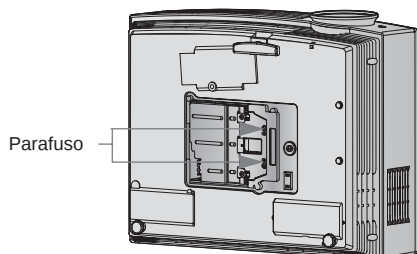
- 1** Desligue o projector e desligue o cabo eléctrico da tomada eléctrica.  
Coloque-o com cuidado sobre uma superfície almofadada.

(Deixe a lâmpada arrefecer durante 1 hora antes de remover a lâmpada usada do projector.)

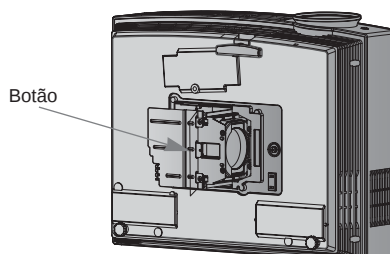
- 2** Desaperte os parafusos da cobertura da lâmpada com uma chave de parafusos.



- 3** Depois de retirar a cobertura da lâmpada, remova os dois parafusos de retenção localizados no compartimento da lâmpada com uma chave de parafusos.



- 4** Remova a lâmpada, utilizando o manipulador acoplado.



- 5** Puxe lentamente a pega e remova o compartimento da lâmpada.

- 6** Introduza com cuidado na posição correcta a nova lâmpada.  
Certifique-se de introduzir de forma correcta.

- 7** Aperte os parafusos que removeu no passo 3.

(Certifique-se de que fica firmemente fixa.)

- 8** Encerre a cobertura da lâmpada e instale os parafusos referidos no passo 2 para instalar a cobertura.

(Se a cobertura da lâmpada não for correctamente instalada, a unidade não se ligará.)

### NOTA!

A utilização de lâmpadas de outros fabricantes pode danificar o projector ou a lâmpada. Certifique-se de que a cobertura da lâmpada fica firmemente fixa. Caso a cobertura da lâmpada não seja correctamente instalada, a unidade não se ligará. Se este problema subsistir, contacte um Centro de Assistência Técnica Autorizado da LG.

## Em relação ao controlo da lâmpada projectora

### ⚠ AVISO

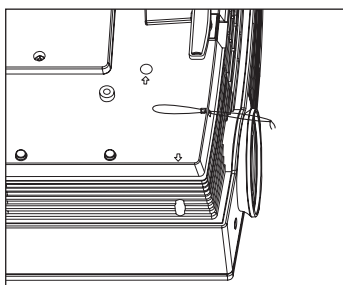
- Não desligue o projector durante, pelo menos, 5 minutos depois de o activar.  
- Ligar e desligar com frequência pode deteriorar o funcionamento da lâmpada.
- Não puxe pelo cabo eléctrico ao activar o projector e a ventoinha.  
- Tal pode reduzir o tempo de vida da lâmpada e danificá-la.
- O tempo de vida do projector pode depender consideravelmente do ambiente de utilização e das condições de tratamento.
- Este projector utiliza uma lâmpada de mercúrio de alta pressão, sendo essencial uma precaução especial. Choques ou uma utilização abusiva podem fazer com que a lâmpada se funda com explosão.
- Se continuar a utilizar o projector após um intervalo de substituição da lâmpada, a lâmpada pode fundir com uma explosão.
- Deve ser realizado o seguinte procedimento, no caso da lâmpada fundir.  
- Retire imediatamente o cabo eléctrico.  
- Deixe entrar imediatamente algum ar fresco (Ventilação).  
- Verifique o estado do produto no centro de assistência mais próximo e substitua a lâmpada, se necessário.  
- Não tente desmontar o produto sem um técnico autorizado.

## Forma de colocar a protecção da lente no projector

### Forma de colocar a protecção da lente

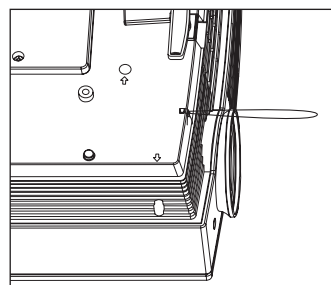
Prepare a protecção da lente e a correia fornecidas como acessórios. Introduza a extremidade sem ilhó da correia no orifício na parte do fundo da secção da lente da projecção.

1



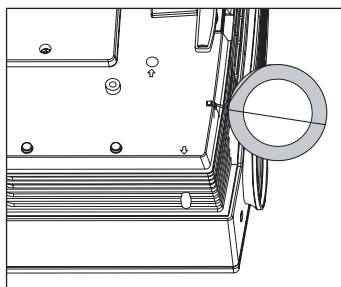
Fixe a correia no orifício do projector ao introduzir a extremidade sem ilhó através do orifício e, de seguida, puxa-o.

2



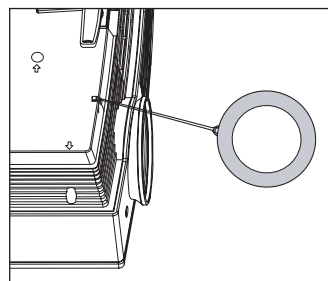
Introduza a correia fixada no projector no orifício da protecção da lente e, de seguida, passe a protecção da lente através do laço da correia.

3



São montados na íntegra, como mostra na figura abaixo.

4



# Especificações

| MODELO                                       | DX535 (DX535-JD)                                                                    |
|----------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| Resolução                                    | 1024(Horizontal) x 768(Vertical)pixel                                               |
| Rácio Horizontal/Vertical                    | 4:3(horizontal:vertical)                                                            |
| Dimensões do painel DLP                      | 0.7 polegadas                                                                       |
| Dimensão do ecrã<br>(Distância de projecção) | Wide : 1.26 ~ 9.63m(40 ~ 300 polegadas)<br>Tele : 1.50 ~ 11.47m(40 ~ 300 polegadas) |
| Rácio do resultado da projecção              | 100%                                                                                |
| Distância de operação do controlo remoto     | 12m                                                                                 |
| Rácio de zoom                                | 1:1.2                                                                               |
| Compatibilidade de vídeo                     | NTSC/PAL/SECAM/NTSC4.43/PAL-M/PAL-N                                                 |
| Potência                                     | AC 100 - 240V~50/60Hz, 3A-1.1A                                                      |
| Altura (mm/polegadas)                        | 114/4.5                                                                             |
| Largura (mm/polegadas)                       | 346/13.6                                                                            |
| Comprimento (mm/polegadas)                   | 263/10.4                                                                            |

## Condições de Funcionamento

### Temperatura

Em funcionamento : 32~104°F(0°C~40°C)  
Armazenado e em trânsito : -4~140°F(-20°C~60°C)

### Humidade

Em funcionamento : 0~ 75% humidade relativa obtida  
por higrómetro seco  
Fora de funcionamento : 0 ~ 85%humidade relativa obti-  
da por higrómetro seco

## Lâmpada do Projector

### Modelo da lâmpada

AJ-LDX3

### Consumo de energia da lâmpada

230W

